

**ALIH KREATIVITAS PELAKU SENI KABUPATEN BIREUEN SEBAGAI
PELUANG PENDAPATAN DI TENGAH WABAH COVID-19 (STUDI KASUS:
NIZAR 41 PROJECT OFFICIAL)**

Angga Eka Karina¹⁾, Abdul Rozak²⁾, Fani Dila Sari³⁾

Program Studi Seni Karawitan Jurusan Seni Pertunjukan Institut Seni Budaya Indonesia Aceh,
Program Studi Seni Theater Jurusan Seni Pertunjukan Institut Seni Budaya Indonesia Aceh,
Jln Transmigrasi, Bukit Meusara No1, Kota Jantho, Aceh Besar, Kode Pos 23911, Aceh Indonesia.

Email: 1anggaekakarina@isbiAceh.ac.id

Abstrak

Salah satunya pelaku seni bernama Nizar 41 *Project Official* asal daerah Aceh adalah sebagai *Drumer* pada *event-event* grup *Band Wedding* dan lainnya, pendapatannya hanya dari acara yang disajikan secara *live* di panggung publik, Proses ini terhenti akibat Pandemi *Covid-19* dan pemberlakuan *social distancing* oleh pemerintah, Hal ini membuat Nizar kehilangan pendapatan utamanya, Sehingga Nizar beralih kreativitas menjadi konten kreator *Youtube* pada masa pandemi *Covid-19*, Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui bagaimana Alih Kreatifitas Pelaku Seni di Kabupaten Bireun sebagai peluang pendapatan di tengah wabah *Covid-19*. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *snowball sampling* dalam memilih informan. Subyek Informan dalam penelitian ini adalah Nizar sebagai konten kreator *Youtube* 41 *Project Official*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas empat alur kegiatan yaitu: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan. Hasil Penelitian ini adalah Profil Nizar sebagai seorang *Drumer* sebelum masa pandemi *Covid-19* dan beralih kreativitas menjadi konten kreator *Youtube*, kreatifitas yang Nizar lakukan adalah membuat karya musik dalam bentuk lagu ciptaan bergenre pop serta lagu yang di arransemen ulang yang bertema religi. Akun *Youtube* yang diberi nama “41 *Project Official*” memiliki jumlah *Subscribe* 292 ribu dan jumlah rata-rata *viewers* pada karya videonya diatas 1 Juta *viewers*, Proses kreatif yang Nizar lakukan mulai dari membuat kerangka konsep karya, menentukan lagu, Proses perekaman musik, Proses perekaman klip video dan gambar, *Mixing* dan *editing* dan Video musik hasil akhir yang di upload pada *Youtube*.

Kata Kunci: Kreativitas, Pelaku Seni, *Covid-19*, 41 *Project Official*, Kabupaten Bireuen.

Abstract

One of them is an art performer named Nizar 41 Project Official from the Aceh region as a drummer at Band Wedding group events and others, his income is only from events that are presented live on the public stage, This process was stopped due to the Covid-19 Pandemic and the implementation of social distancing by the government, this made Nizar lose his main income, so that Nizar turned his creativity into YouTube creator content during the Covid-19 pandemic. This study used a qualitative descriptive study. The sampling method in this study was the snowball sampling method in selecting informants. The informant subject in this study is Nizar as the creator of Youtube 41 Project Official content. The data analysis technique used in this study consisted of four activity lines, namely: (1) data collection, (2) data reduction, (3) data presentation, and (4) drawing conclusions. The results of this study are Nizar's profile as a drummer before the Covid-19 pandemic and turning creativity into YouTube content creator, Nizar's creativity is making music in the form of pop-genre songs and songs rearranged with religious themes. The Youtube account which is named "41 Project Official" has a total subscribe of 292 thousand and the average number of viewers on his video work is above 1 million viewers. The creative process that Nizar does starts from creating a conceptual framework of the work, determining songs, the process of recording music, the recording process video clips and images, Mixing and editing and the final music video to be uploaded on Youtube.

Keywords: Creativity, Artist, Covid-19, 41 Project Official, Bireuen Regency.

PENDAHULUAN

Kesenian merupakan hasil dari kebudayaan manusia yang dapat didokumentasikan atau dilestarikan, dipublikasikan, dan dikembangkan sebagai salah satu upaya menuju kemajuan peradaban dan mempertinggi derajat kemanusiaan bangsa dengan mengangkat kebudayaan daerah. Pada dasarnya perkembangan seni mutakhir ini, sering disebut sebagai perkembangan seni kontemporer, telah disebutkan tidak dapat dipisahkan dari sistem sosial, ekonomi dan budaya sebuah masyarakat, tetapi juga secara khas mampu menunjukkan manifestasi estetik dan refleksi nilai yang bersifat kritis terhadap sistem ekonomi – sosial kultural yang menghidupinya (Himawan & Nugroho, 2014: 100).

Kesenian termasuk di dalamnya para Pelaku Seni yang selalu berperan dalam mengisi kegiatan atau acara-acara kesenian lokal maupun interlokal yang sudah terjadwal dalam agenda suatu acara. Para pelaku seni masing-masing sudah mempunyai jadwal kegiatan harian, bulanan dan tahunan. Para pelaku seni seperti Musisi, Grup Band, Penari, Penyair, *Sound Engineering*, *Crew lighting*, Anggota *Event Organizer*, *Wedding Organizer*, Grup Orkes, Sanggar Musik dan Penari Tradisi, dan lainnya, semua Pelaku Seni tersebut mengantungkan pendapatan sebagai mata pencaharian mereka untuk kebutuhan hidup melalui kegiatan yang sudah terjadwal ataupun yang belum terjadwal.

Pada awal tahun 2020, dunia dihebohkan dengan munculnya virus baru bernama *Covid-19* yang mulanya tersebar di Kota Wuhan, ibu kota provinsi Hubei China. Menurut Badan Kesehatan Dunia (WHO), *Covid-19* merupakan keluarga besar *Corona virus*, penyakit pernafasan menular, mulai dari flu biasa hingga kasus yang lebih parah. Kelompok *Coronavirus* bersifat *zoonosis*, artinya ditularkan dari hewan ke manusia, namun, kini penularannya bisa dari manusia ke manusia, hingga tersebar ke berbagai belahan negara termasuk ke Indonesia. (Hotria Mariana, 2020).

Pemerintah Indonesia mengambil sikap menerapkan *social distancing* merupakan salah satu langkah pencegahan dan pengendalian infeksi virus corona dengan menganjurkan orang-orang untuk membatasi kontak langsung atau jaga jarak dengan orang lain dan membatasi berkujung ke tempat ramai, hal ini berimbas pada semua elemen masyarakat yang kebutuhan hidupnya harus terjun kelapangan berada di tempat ramai. Khusus Pegawai Negeri, ASN, BUMN pemerintah mengarahkan untuk kerja di rumah secara *Daring* menggunakan jaringan internet sebagai penghubung pekerjaan. Bagi beberapa masyarakat hal ini dapat dilaksanakan, namun bagi masyarakat di luar ASN, BUMN bekerja di rumah tidak bisa dilakukan karena banyak faktor penyebabnya. Hal ini juga berimbas pada Pelaku Seni seperti Musisi, Grup Band, Penari, Penyair, *sound engineering*, *crew lighting*, anggota *event organizer*, *wedding organizer*, Grup Orkes, Sanggar Musik dan Penari Tradisi, dan lainnya. Pendapatan mereka pada *event* yang sudah terjadwal terhenti dengan adanya pandemi virus corona *Covid-19*, semua event dibatalkan mengingat kegiatan tersebut mengundang keramaian sehingga mempercepat penyebaran virus.

Ternyata kemajuan teknologi membawa dampak yang baik diakibatkan wabah virus corona, terkait dengan penggunaan aplikasi youtube yang sedang populer, ternyata dapat digunakan sebagai sumber pendapatan. Namun para pelaku seni pada umumnya seperti *player* musik, penari, dan lainnya tidak semua dapat mencari pendapatan melalui aplikasi *Youtube* atau Iklan, mereka pada umumnya berharap dari penampilan mereka yang dibayar dalam setiap event-event atau kegiatan secara langsung. Dengan situasi pandemi *Covid-19* yang mengharuskan menjaga jarak serta untuk tetap di rumah, maka para Pelaku Seni tersebut menjadi tidak memiliki pendapatan lainnya sehingga menyebabkan krisis ekonomi. Seperti dilansir pada berita *National Geographic* Indonesia tulisan (Muhammad, 2020)

bahwa Pelaku Seni yang terkena dampak Covid-19 dilakukan pendataan oleh Ditjen Kebudayaan, Direktur Jenderal Kebudayaan Hilmar Farid mengatakan bahwa pendataan sudah mencapai angka 40.081 orang per tanggal 7 April 2020, hal ini menunjukkan bahwa angka tersebut bukan angka yang kecil setiap satu orang pelaku seni mempunyai dua sampai sepuluh orang tanggungan di keluarganya. Sampai saat ini juga belum ada berita terbaru terkait pendataan tersebut bagaimana solusi untuk para Pelaku Seni.

Pelaku Seni yang dapat bertahan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya adalah pelaku seni yang memiliki penguasaan Teknologi, Multimedia, dan Aplikasi *Online*. Pelaku Seni dapat menggunakan Aplikasi *Youtube* sebagai ruang kreativitas serta mempunyai penghasilan dari iklan yang tampil pada menit sebelum video karya Pelaku Seni di putar. Hampir seluruh para Pelaku Seni di Indonesia khususnya di Aceh yang mempunyai keahlian ini dapat kesempatan bekerja dari rumah dengan menggunakan Aplikasi *Youtube* yang terkoneksi dengan Internet, Salah satunya Pelaku Seni Yang Bernama Nizar 41 *Project Official* asal Kabupaten Bireuen Provinsi Aceh yang beralih kreasi menjadi konten kreator *Youtube*, selama ini sebagai berprofesi sebagai *Drumer* pada *event-event* grup *Band Wedding* dan lainnya, pendapatannya hanya dari acara yang disajikan secara *live* di panggung publik. Dikarenakan *Covid-19* dan pemberlakuan *social distancing* oleh pemerintah membuat Nizar kehilangan pendapatan utamanya sehingga Nizar mengalihkan kreativitasnya menjadi seorang konten kreator *Youtube*. Nizar memiliki akun *Youtube* yang bernama “41 *Project Official*” dengan jumlah *Subscribe* 292 ribu dan jumlah rata-rata *viewers* pada karya videonya diatas satu juta *viewers*. Dalam masa *Covid-19* ini Nizar sudah mengunggah karya video dalam bentuk lagu ciptaan serta lagu yang di arransemen ulang. Adapun beberapa bentuk proses kreatifnya juga menerapkan sistem *social distancing* terhadap *talent* yang mengisi konten maupun tim kreatifnya. Bentuk vidionyapun juga ada yang diambil secara langsung dan tidak langsung, serta menggunakan sistem editing video *Green Screen*. Hal tersebut dapat dilihat pada salah satu video unggahannya pada laman *Youtube* <https://youtu.be/iMe4loveloKU> yang berjudul LAA ILLAAHA ILLALLAH (*Cover*)- Cut Zuhra *feat* Milda Ariska. Untuk menarik *subscribe* dan jumlah *viewer* bagi penikmat seni lagu religi, Nizar menggaet *talent* asal Aceh bernama Cut Rianda Zuhra yang cukup terkenal di masyarakat Nasional sebagai perwakilan Aceh dalam ajang kontes menyanyi di Liga Dangdut Indosiar 2019 Top enam Besar.

Penelitian dengan judul alih kreativitas ini sangat menarik untuk dikaji. Pendapatan perbulan yang diterima oleh Nizar dari *subscribe* dan jumlah *viewers* dapat menunjang perekonomiannya selama masa *Covid-19*. Tujuan Penelitian Alih Kreativitas ini menjadi peluang perekonomian baru bagi pelaku seni dan bisa menjadi rujukan bagi pelaku seni lainnya. Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dikaji. Berdasarkan pemaparan diatas rumusan dari penelitian ini adalah Bagaimana Alih Kreativitas Pelaku Seni di Kabupaten Bireun sebagai peluang pendapatan di tengah wabah *Covid-19* (studi kasus: Nizar 41 *Project Official*).

LANDASAN TEORI

1. Teori Kreatifitas

Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual crates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Dari teori kreatifitas diatas menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting bagi

pelaku seni untuk menunjang kemampuan diri dalam melakukan sesuatu hal untuk dirinya serta masyarakat luas. Dari pengertian, penjelasan di atas terkait dengan apa yang akan penulis teliti mengenai Kreativitas, hanya saja subjek dan objek penelitian yang berbeda. Namun penelitian di atas dapat penulis jadikan acuan dan referensi untuk menambah wawasan yang berguna dalam melakukan penelitian. Husnun Azizah (2020), dalam jurnal berjudul Konten Kreatif *Youtube* sebagai Sumber Penghasilan ditinjau dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus: *Youtuber* Kota Metro). Penelitian tersebut mengkaji tentang bagaimana konten kreatif *Youtube* untuk dijadikan sebagai sumber penghasilan dan konten kreatif *Youtuber* Metro yang mayoritas beragama Islam ditinjau dari etika bisnis Islam.

Dari penelitian di atas, Penulis dapat menyimpulkan konten kreatif di *Youtube* sudah sangat marak dilakukan, tidak hanya di bidang seni, saat ini *Youtube* digunakan oleh para konten kreator menghasilkan pendapatan. Studi penelitian tentang Kreativitas ini pernah di tulis oleh Destiani (2016) dalam bentuk Artikel yang berjudul Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Siswa Melalui Teknik Pencetakan Dengan Bantuan Media Asli, dalam artikel ini peneliti mengharapkan agar anak mampu meningkatkan daya kreativitasnya melalui kegiatan seni rupa yang sebelumnya belum pernah dilakukan, sehingga anak dapat menciptakan suatu karya dengan melibatkan imajinasinya. Oleh karena itu, pembelajaran seni perlu ditingkatkan. Melalui kegiatan ini anak juga dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal karena anak dapat mengkombinasikan media dalam teknik mencetak tersebut seperti, daun, irisan buah, umbi-umbian, penampang pelepah dan tangkai daun pepaya menjadi suatu karya yang dilengkapi dengan bermacam warna yang dijadikan sebagai tinta untuk mencetak/mengecat tersebut.

Studi penelitian yang berhubungan lainnya adalah yang dilakukan oleh Fitriani, (2017) dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Kreativitas Anak Di Paud Alam Al Muttaqin, dalam penelitian ini bahwa kreativitas sudah ada dalam diri semenjak usia dini, oleh karena itu jika kreativitas ini terlatih dari awal maka kreatifitas setiap orang akan semakin meningkat sampai ia dewasa kelak. Satu lagi jurnal yang berkaitan dengan Kreativitas berjudul Kreativitas Seniman Berlandaskan Budaya ditulis oleh Ansar salihin (2013), Dalam Jurnal ini menjelaskan Proses kreatif dimulai dari dalam diri manusia berupa pikiran, perasaan atau imajinasi kreatif manusia kemudian dituangkan menggunakan media dan teknik tertentu, sehingga melahirkan karya-karya kreatif.

Dari Kajian teori dan beberapa penelitian yang sudah diuraikan diatas, maka ditemukan fakta bahwasanya belum pernah dilakukan penelitian tentang “Alih Kreativitas Pelaku Seni Di Kabupaten Bireuen Sebagai Peluang Pendapatan Di Tengah Wabah Covid-19 (Studi Kasus: Nizar 41 *Project Official*)”.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan memberikan gambaran secara jelas dan sistematis terkait dengan objek yang diteliti dengan memberikan informasi dan data yang valid terkait dengan data dan fenomena yang ada di lapangan. (Sugiyono, 2012). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data dikumpul melalui hasil wawancara secara mendalam dengan objek penelitian, sedangkan data sekunder diperoleh dari lembaga atau institusi tertentu, seperti buku, majalah ilmiah, sumber arsip, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar atau foto, dan lain-lain.

1. Lokasi

Lokasi Penelitian ini dilakukan di Desa *Pulo Ara* Studio 41 Kabupaten Bireuen Provinsi Aceh. Lokasi penelitian ini diambil karena sesuai dengan objek permasalahan dan merupakan tempat kreativitas Pelaku Seni, sehingga akan membantu dalam proses pengumpulan data, serta dapat menunjang dan melengkapi dari penelitian ini.

2. Populasi

Sugiyono (2018:130) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah Masyarakat di Kabupaten Bireuen yang terdiri dari Para Seniman, Konten Kreator *Youtube*, Artis Lokal, dan Sanggar Seni.

3. Sampel Penelitian

Subyek Informan dalam penelitian ini adalah Nizar sebagai konten kreator *Youtube* 41 *Project Official*, Cut Zuhra artis lokal serta Komunitas Cut Zuhra Bireuen (para penggemar dan pendukung Zuhra, Seniman tradisi yang juga melakukan alih kreatifitas ke media *Youtube*, dan Evan Rinaldi pendiri *Juang Art Community* Bireuen sekaligus penikmat dan pengamat karya konten Nizar 41 Official. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini adalah metode snowball sampling dalam memilih informan. Adapun karakteristik informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1). konten kreator *Youtube* Yaitu Nizar . 2). Para Artis atau model pada Karya Video Akun *Youtube* 41 *Project Official Bireuen*, yang merupakan aktif tergabung dalam karya video pada akun tersebut.

4. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data informasi agar dapat menjelaskan atau menjawab permasalahan penelitian yang bersangkutan secara objektif. Data yang digunakan dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui tiga metode yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan teknis analisis data. Setelah data-data dikumpulkan dengan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, maka berikutnya peneliti melakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas empat alur kegiatan yaitu: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan (Bagong Suyanto, 2005).

1. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari berbagai sumber data yaitu data primer yang diperoleh melalui teknik wawancara mendalam dan data sekunder diperoleh dari literature, artikel dan tulisan ilmiah yang relevan dengan topik penelitian.

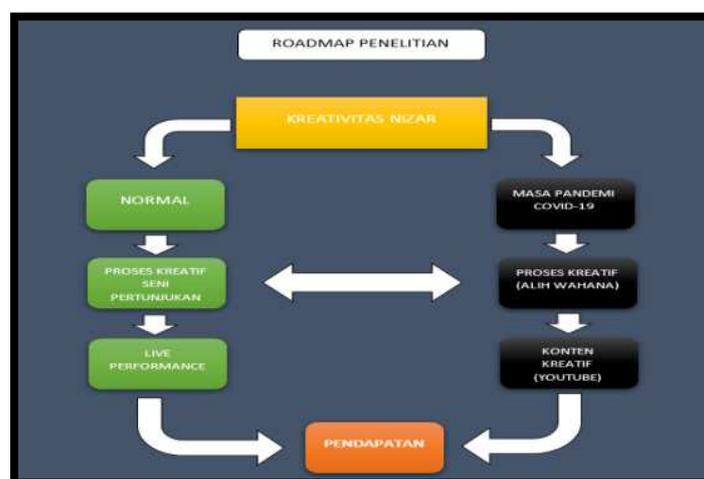
2. Reduksi Data

Reduksi data dalam penelitian kualitatif dapat di katakan seperti pengolahan data (mulai dari editing hingga tabulasi data) yang mencakup semua hasil pengumpulan data sehingga dapat merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan okus pada hal-hal yang penting.

3. Penyajian Data

Menurut Miles dan Huberman (dalam Bagong Suyanto, 2005:95) dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Dalam hal ini yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Oleh sebab itu memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kegiatan berikutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

Roadmap penelitian ini, sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitan ini akan membahas hasil yang diperoleh dari wawancara dengan Nizar dan langsung berkunjung ke 41 Studio yang berlokasi di Desa *Pulo Ara* Kabupaten Bireuen Dari hasil wawancara dengan Nizar pada tanggal 29 Juli 2020 pada pukul 14.00 WIB s/d selesai, peneliti mengumpulkan data terkait profil dan bakat seni Nizar (41 *Project Official*) sebelum Pandemi *Covid-19*, Kreativitas membuat konten kreatif *Youtube* saat masa Pandemi *Covid-19*, dan *Youtube* sebagai sumber penghasilan.

1. Profil dan Bakat Seni Nizar (41 *Project Official*).

Nizar merupakan penduduk asli kota Bireuen bertempat tinggal di Desa *Pulo Ara* Kabupaten Bireuen, Nizar lahir pada tanggal 6 februari 1985, Anak dari Bapak Umar Abu Bakar dan Almarhumah Rasmiah, Nizar mempunyai lima saudara kandung yang terdiri dari dua saudara laki-laki dan dua saudara perempuan, Nizar sendiri adalah anak ke Empat dari lima bersaudara, Nizar mengatakan bahwa keluarganya mempunyai bakat seni yang diwariskan dari garis keturunan Kakek buyutnya, diantara lima bersaudara yang turun bakat seni dari turunan Kakeknya yaitu pada Abang dan kakak yaitu sebagai guru seni pada sekolah menengah atas dikabupaten Bireuen.

Nizar lulus Sekolah Dasar Negeri Bertingkat (SD) Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen, dan Sarjana (S1) Ekonomi di Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) Medan, Latar belakang pendidikan Nizar tidak ada kaitannya dengan keilmuan seni yang didalamnya tetapi Nizar mendapatkan pengalaman seninya mulai dari keluarganya hingga lingkungan sekitarnya. Nizar semenjak duduk dibangku Sekolah Menengah Atas (SMA) sudah hobi bermain musik Alat musik yang dikuasainya adalah Drum, Gitar dan keyboard, hanya saja Nizar fokus kepada alat musik Drum dan Nizar terus mengembangkan keahliannya sampai sekarang dalam bermain drum. Nizar memilih menjadi seniman dari pada menjadi Guru dengan alasannya agar tidak terikat dengan jadwal mengajar. Sebagai Seniman Nizar dapat mengembangkan keahlian seninya lebih luas lagi ungkapannya” (pada wawancara tanggal 29 Juli 2020 pada pukul 14.00 WIB).



Gambar 5.1. Photo Nizar (Dok: Nizar, 2018)

Nizar memulai karir sebagai seorang drummer pada grup band di kota Medan saat duduk dibangku perkuliahan, Nizar mengikuti sejumlah kegiatan mulai dari event-event musik band festival hingga event-event musik band *wedding*, Nizar terus melanjutkan kegiatannya tersebut untuk mendapatkan penghasilan dan memenuhi kebutuhan hidupnya, Nizar pernah mendapatkan *The Best Drum* pada ajang Festival musik Rock Se-Sumatera pada Tahun 2004 di Kota Medan yang disponsori oleh Brand Rokok X-Mild, *The Best Drum* pada ajang Festival musik Rock Se-Sumatera pada Tahun 2005 di Kota Medan yang disponsori oleh Brand Rokok Djarum dan *The Best Drum* pada ajang Festival musik Jazz Se-Aceh pada Tahun 2018 di Kota Sabang yang disponsori oleh Dinas Pariwisata Kota Banda Aceh, Nizar terus mengembangkan karirnya dibidang musik, ia tidak menggunakan ijazah S1 nya untuk mencari kerja melainkan mengembangkan hobi dan keahlian musiknya secara otodidak, hingga Nizar memutuskan untuk menikah dan kembali ke Aceh tempat kelahirannya.

Nizar menikah dengan seorang lulusan pendidikan ahli madya D-III kebidanan yang bernama Novia Angraini yang asli penduduk kabupaten Bireuen. Nizar dan Novia

dianugrahi tiga orang anak perempuan, yang pertama bernama Atifa Humaira usia 5 tahun, anak kedua bernama Aisha Sakhi Alfiza usia 3 Tahun dan anak ketiga bernama Asheqqa Fakhra Shavana usia 2 Tahun. Nizar dan keluarga kecilnya tinggal bersama di desa *Pulo Ara*, Nizar membagi tempat tinggalnya menjadi usaha *Home recording* yang ruangnya bersebelahan dengan kamarnya, studio 41 *home recording* digital yang diberi nama sudah dirancang dengan kedap suara sehingga suara musik tidak mengganggu keluarga serta tetangga lingkungan sekitar kediamannya.



Gambar 5.2. Photo Keluarga Nizar (Dok: Nizar, 2020)

Di Aceh Nizar bergabung dengan grup band lokal kabupaten Bireuen dan Kota Lhokseumawe secara lepas dan tidak terikat untuk bekerja sebagai drummer pada acara Band *wedding*, event-event brand rokok, event *gathering* perusahaan dan festival band lokal, yang menjadi penghasilan tetapnya adalah pada event-event *band wedding* mingguan, penghasilan yang ia dapatkan per sekali event band *wedding* berkisar 500 ribu sampai 1 juta rupiah perorang, penghasilan tersebut ia gunakan untuk mencukupi kebutuhan hidup dan keluarga kecilnya.

2. Youtube sebagai Media Alih Kreativitas Nizar dan Sumber Penghasilan pada Masa Pandemi Covid-19.

Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual crates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Nizar memulai kreativitas dengan membuat konten musik baru yang bertemakan musik pop, *slow rock* dan religi yang hasilnya ia *upload* pada *youtubanya* yaitu 41 project official, proses ini adalah bentuk dari gagasan/ide serta produk baru dari Nizar sendiri untuk mengembangkan proses Kreativitasnya, dari gagasan/ide yang muncul dari Nizar maka lahirlah tahapan proses alih kreatifitas yang Nizar lakukan sebagai berikut:

Kerangka konsep yaitu proses persiapan dari awal sampai akhir, Nizar merencanakan kebutuhan apa saja yang harus dilakukan untuk membuat sebuah karya yang dimulai dari penentuan ide/tema karya, siapa yang membuat syair lagu, siapa *vocalist*, bagaimana

pembuatan musiknya, bagaimana konsep *video clip*, dan bagaimana *finishing* akhirnya, kerangka konsep tersebut sudah jauh hari dipersiapkan Nizar.

Dalam proses pembuatan lagu dimulai dari membuat syair dan irama, Nizar bekerja sama dengan beberapa seniman lokal dalam pembuatan syair lagu, Nizar mengakui ada keterbatasan dalam membuat syair tentang cinta, proses ini biasanya Nizar meminta tolong kepada teman sesama seniman dan Nizar selalu memberikan biaya terhadap pembuatan syair tersebut, setelah syair selesai maka Nizar membuat irama lagu tersebut dan memberikannya judul. Nizar membuat batang irama dengan merekam suaranya dan menambahkan *chord* piano pada lagu tersebut sebagai *guide* iringan contoh yang Nizar berikan kepada *vocalist* yang dipilih nantinya sebagai *artist* solo pada konten *Youtube 41 Project Official*. Nizar selama ini bekerja sama dengan beberapa artis lokal, dan beberapa *vocalist* yang sudah punya pengalaman dan menangkan beberapa festival penyanyi solo, yang sudah bekerja sama biasanya Nizar memberikan kontrak kerja agar kedua pihak diuntungkan.

Proses perekaman musik adalah proses yang lama, dikarenakan prosesnya dilakukan bertahap mulai dari membuat *guide* musik, *recording* perinstrument, *take* vokal artist, sampai *mastering* audio. Pada proses ini Nizar juga dibantu oleh team dan beberapa seniman lokal untuk membuat karya seperti yang Nizar harapkan dan diterima oleh pendengar setianya.

Proses pembuatan video klip biasanya disesuaikan dengan tema lagu, beberapa lagu dibuat dengan proses editing *green screen* dan beberapa lagu video klip diambil dilapangan dengan pemilihan tempat menghindari dari keramaian (*social distancing*), beberapa proses pengambilan klip video menggunakan model sebagai penambah skenario cerita yang terkandung dalam syair lagu tersebut. Nizar biasanya menggunakan dua sampai tiga orang model saja.

Proses *mixing* dan *editing* dilakukan Nizar ketika semua proses perekaman musik dan video sudah selesai, pada proses ini Nizar membagi kegiatannya mulai dari proses *mixing audio* yang telah dikerjakan, mengatur frekuensi, mengatur *balance instrument*, mengatur kualitas vokal dan *mastering*, merupakan akhir dari proses *mixing audio*, sedangkan *editing video* Nizar lakukan untuk perbaikan warna video klip, penyesuaian setiap video klip dengan kecerahan warna pada aplikasi yang Nizar gunakan, kemudian mengedit *finishing* sampul depan klip sebagai ikon depan dari klip tersebut. Pada proses ini Nizar membutuhkan waktu satu sampai dua minggu dalam proses pengerjaannya agar hasil akhir dari audio dan videonya menjadi lebih baik.

Proses terakhir adalah pelahiran karya yang dibuat Nizar, karya lagu yang sudah melalui proses panjang seperti penjelasan diatas Nizar upload pada akun *Youtube 41 Project Official* yang sudah termonetisasi “(sudah berpenghasilan dari tayangan iklan pada *Youtube*) ungkapnya”. Karya lagu yang Nizar *upload* biasanya satu bulan satu karya atau satu bulan dua karya tergantung proses bagaimana Nizar dilapangan, Nizar mengatakan bahwa untuk mencapai target yang baik Nizar harus mengupload dua karya dalam satu bulan, agar para *subscriber* atau pengikut *Youtube 41 Project Official* selalu dapat menikmati hasil karya lagu yang Nizar buat.

Nizar sebagai produser pembuatan konten Lagu pada *Youtube 41 Project Official*, beberapa pekerjaan seperti rekaman musik, vokal, *mixing*, dan *mastering* Nizar lakukan sendiri bersama team. Untuk penciptaan syair lagu ada yang dibuat Nizar sendiri dan ada juga yang dibuat oleh teman-teman seniman. Untuk pengisian instrument pada sebuah lagu

beberapa dibantu oleh seniman-seniman lokal, dan saat ini untuk operator di 41 Studio *Home Recording* dibantu oleh fiul sahabat dari Nizar, tetapi pada proses *mixing*, *mastering*, pengambilan dan editing video, Nizar masih melakukan sendiri, karena Nizar beralasan belum ada orang yang tepat dalam membantunya dan mampu mendapatkan *finishing* akhir sesuai yang Nizar inginkan untuk saat ini (wawancara dengan Nizar tanggal 15 Agustus 2020).

Nizar fokus membuat konten-konten lagu ciptaan yang bergenre Pop Melayu dan sampul Lagu Religi dengan mengajak kerja sama beberapa artis lokal seperti Cut Rianda Zuhra yang pernah mempunyai Album Ka'bah vol 1-5 dan pernah masuk ajang finalist Lida Dangdut Indosiar 2019, alasan Nizar melibatkan dan bekerja sama dengan artis lokal seperti Cut Rianda Zuhra untuk mengisi suara pada konten lagu yang dibuatnya dan juga sebagai tambahan daya tarik dari kualitas vokalnya sehingga konten lagu ini dapat disukai oleh masyarakat. Cut Rianda Zuhra juga sudah mempunyai fans tersendiri, semenjak ia menjadi artis lokal di Aceh dan finalist pada ajang Lida Dangdut Indosiar pada tahun 2019 sehingga dalam proses promosi, *like* dan *subscribe* terbantu dengan adanya kehadiran fans Cut Riandra Zuhra tersebut.

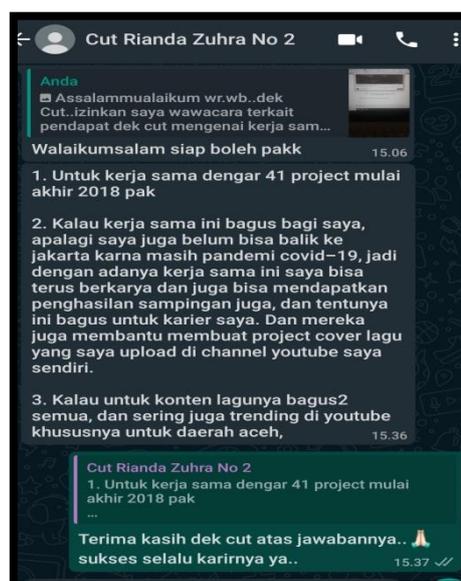
Salah satu lagu yang berjudul “Mengalah” yang ada pada akun *Youtube* 41 *Project Official* menembus angka lebih kurang 34 juta penayangan per tanggal 1 Januari 2019 sampai dengan 29 Juli 2020 dan telah menghasilkan \$7000, jika dirupiahkan tujuh ribu dollar dikalikan Rp. 14.500 Nizar mendapat keuntungan dari satu konten *Youtube* yang berjudul “Mengalah” sebanyak Rp. 101.500.000, hanya saja proses pencairan uang tidak berlangsung dalam sekali penarikan saja melainkan ada penarikan perbulan, jika dirincikan satu konten *video Youtube* yang berjudul “Mengalah” dalam satu bulan adalah lebih kurang Rp. 5.300.000, ini masih satu konten video saja belum konten video yang lainnya, sehingga Nizar sudah mendapatkan penghasilan rutin untuk menutupi event-event *band wedding* yang selama ini sudah tidak jalan karena Wabah Virus *Covid-19* yang belum bisa diprediksi kapan berakhir. Nizar juga mengatakan mungkin sampai seterusnya ia akan fokus dengan pembuatan konten lagu di *Youtube*, karena sampai saat ini pihak *Youtube* masih memberikan hak kepada semua *Youtuber* yang mempunyai iklan pada konten-konten yang dibuatnya, karena sumber utama yang dibayarkan adalah jam tayang iklan yang muncul diantara konten-konten yang dibuat oleh *Youtuber*.



Gambar 5.8. Konten Lagu Mengalah 34 juta penayangan

(Dok: Angga Eka Karina, 2020)

Hasil wawancara dengan Cut Rianda Zuhra pada tanggal 11 Oktober 2020 pukul 15.00 WIB melalui *chat Whatschap*, merupakan salah satu seniman lokal yang bekerja sama dengan Nizar serta sekaligus sebagai talent utama pada konten *Youtube 41 Project official* bahwa Cut Rianda Zuhra sudah bekerja sama dengan *41 Project Official* mulai akhir 2018 sampai saat ini, menurutnya bahwa kerja sama yang Cut lakukan dengan Nizar selaku pemilik akun *41 Project Official* berdampak bagus bagi karirnya dan juga mendapatkan penghasilan tambahan untuknya, Cut juga merasa cocok dengan tema lagu yang berikan sehingga dalam bernyanyi Cut lebih totalitas karena sesuai dengan selera dan kualitas vokal yang Cut punya. Sejauh ini Cut mengatakan kerja sama masih terus dilakukan dengan Nizar serta banyak konten-konten baru yang akan tayang dalam waktu dekat ini. Cut Rianda Zuhra mengatakan bahwa untuk setingkat Aceh, kualitas audio dan video yang Nizar buat sangat baik, ungkapan ini juga sama seperti yang dikatakan oleh penggemar Cut, sehingga Cut terus merasa nyaman, puas dan bangga dengan hasil karya yang Nizar buat untuknya. Cut Rianda Zuhra akan terus melakukan kerja sama dalam waktu panjang dengan Nizar. Penggemar Cut Rianda Zuhra terus menunggu konten-konten terbaru pada *channel Youtube 41 Project Official*, sehingga dalam hal publikasi dan promosi karya ini terbantu dengan adanya penggemar Cut yang sudah menunggu serta membantu *share* kepada semua masyarakat yang ada di Indonesia khususnya Aceh.



Gambar 5.8. Wawancara dengan Cut Rianda Zuhra
(Dok: Angga Eka Karina, 2020)

Beberapa konten lain yang dibuat oleh Nizar yaitu video berupa hasil *shooting* di dalam ruangan studio *home digital recording* karena Nizar menerapkan *social distancing* pada *Video klip* yang berjudul “Lailahailallah”, alasannya karena pada saat itu grafik naiknya orang yang terpapar *Covid-19* sangat tinggi. Pemerintah daerah juga menerapkan zona merah di kabupaten Bireuen sehingga membuat Nizar lebih waspada lagi, sedangkan pada saat ini Nizar harus mengisi konten baru pada *Youtube* untuk memenuhi target pencapaian pengahasilan *Youtubanya*. Salah satu konten video yang dibuat oleh Nizar serta proses *shooting* dilakukan secara *editing Green Screen* yaitu berjudul “.Lailahailallah”, lagu ini adalah hasil kolaborasi vokal Cut Rianda Zuhra dengan Milda Ariska salah satu selebgram.

Kolaborasi vokal mereka, Nizar buat untuk memberikan warna baru dalam konten yang bertema religi, serta ini juga bagian teknik Nizar untuk mengangkat nama Milda Ariska dalam dunia blantika musik dengan adanya duet bersama Cut, Lagu dengan judul “Lailahailallah”, ini sengaja Nizar buat dengan cara *shotting* secara *Green Screen*, menurutnya apapun kondisi keadaan saat ini Nizar jadikan suatu motivasi agar para seniman, dan konten kreator *Youtube* tidak putus asa dan terus optimis dalam membuat karya lagu. Apalagi kita dihadapkan dengan revolusi industri 4.0 masyarakat di dunia berlomba-lomba dengan perkembangan teknologi, di mana mesin dapat melakukan pekerjaan dengan cepat dan mudah, hal ini harus sebanding dengan kemampuan manusia jangan sampai dikalahkan dengan mesin, jangan sampai dikontrol dengan mesin seharusnya manusia sendiri yang harus mengontrol mesin itu sendiri agar peran manusia tetap berada diatas yaitu sebagai makhluk yang sempurna.



Gambar 5.9. Konten Lagu Lailahailallah Secara *Green Screen*
(Dok: Angga Eka Karina, 2020)

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa selama pandemic *Covid-19* yang melanda dunia, Indonesia serta Aceh khususnya berdampak tidak baik bagi proses kreativitas para seniman khususnya, sehingga para seniman /pelaku seni harus mencari cara bagaimana proses kreatif ini tidak terhenti, salah satu cara adalah dengan alih wahana kreativitas. Para seniman/pelaku seni harus mencari cara mengalihkan proses kreativitas pada kegiatan lain, salah satunya seperti yang dilakukan oleh Nizar yaitu alih kreativitas menjadi konten kreator *Youtube*. Pada saat pandemi *Covid-19* merupakan saat yang tepat, karena proses penampilan karya lagu-lagu dapat dinikmati secara online oleh masyarakat dan *Youtube* menayangkan iklan sebelum video dimulai sebagai pemasukan untuk *Youtuber*

itu sendiri. Proses kreatif yang Nizar lakukan saat pandemi *Covid-19* yaitu membuat kerangka konsep karya, menentukan lagu (judul, syair, dan irama), proses perekaman musik, proses perekaman klip video dan gambar, *mixing* dan *editing* dan hasil akhir dari konten *Youtube*.

Hasil Penelitian selanjutnya adalah *Youtube* sebagai media alih kreativitas Nizar sebagai sumber penghasilan saat pandemi *Covid-19*. Pada akun *Youtube* 41 *Project Official* klip video dengan judul “Mengalah” menembus angka lebih kurang 34 juta penayangan per tanggal 1 januari 2019 sampai dengan 29 Juli 2020 dan telah menghasilkan \$7000, jika dirupiahkan 7 ribu dollar dikalikan Rp. 14.500 Nizar mendapat keuntungan dari 1 konten *Youtube* yang berjudul Mengalah adalah sebanyak Rp. 101.500.000., hanya saja proses penarikan tidak berlangsung dalam sekali saja melainkan ada penarikan perbulan, jika dirincikan 1 konten video *Youtube* yang berjudul “Mengalah” dalam satu bulannya adalah lebih kurang Rp. 5.300.000, ini masih satu konten *video* saja belum konten *video* yang lain. Nominal tersebut adalah suatu pencapaian prestasi yang baik untuk Nizar sendiri dalam menjalankan proses kreatif pada saat pandemi *Covid-19*.

Dengan adanya hasil penelitian ini harapan penulis dapat menjadi referensi para seniman lainnya agar tetap selalu berkarya dan optimis, apapun kendala yang hadapi pasti ada jalan keluar, semua tidak terlepas dari yang Maha Kuasa, usaha dari pribadi masing-masing, dukungan keluarga serta Doa yang dipanjatkan.

2. Saran

Saran ini penulis mulai untuk diri sendiri yaitu sebagai salah satu pengembangan diri sebagai Dosen dibidang Tri Dharma Perguruan Tinggi serta sebagai penambahan ilmu dalam penelitian khusus dibidang seni. Walaupun masih ada kurang dari beberapa data yang penulis tuliskan oleh karena itu masukan dan saran dari para pembaca nanti adalah hal yang penulis tunggu, penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan untuk peneliti lain sebagai kelanjutan dan penyempurnaan dari penelitian ini. Saran selanjutnya penulis tujukan pada Institut Seni Budaya Indonesia tempat penulis bekerja sudi kiranya penelitian Dosen selalu diberikan kesempatan dan kemudahan secara berulang-ulang, agar dosen- dosen mendapat kesempatan untuk membuat penelitian seterusnya. Terakhir penulis mengharapkan kepada pembaca agar bisa melanjutkan penelitian tentang kreativitas seni, agar proses kreativitas seni tidak pernah berhenti apapun masalah yang dihadapi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, Husnun. 2020. Konten Kreatif Youtube sebagai Sumber Penghasilan ditinjau dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus: Youtuber Kota Metro) dalam Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro: Lampung.

Ardita, Destiani. 2016. Jurnal Ilmu Potensi. Universitas Bengkulu. Indonesia.

Bagong Suyanto & Suyanti. 2005. Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan. Jakarta: Kencana.

Fitriani.2017. Pengembangan Kreativitas Anak di Paud Alam Al Muttaqin.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Himawan, W. & Nugroho, A. 2014.Visual Tradisi dalam Karya Seni Lukis Kontemporer Sebagai Wujud Artistik Pengaruh Sosial Budaya.Journal of Urban Society's Arts 1(4), pp.99–109.

Grenek: Jurnal Seni Musik Vol. 9 No. 2 (November 2020) page 108-120

Prodi Pendidikan Musik FBS Unimed

p-ISSN 2301-5349

e-ISSN 2579-8200

Mariana, Hotria, 2020. Kompas <http://www.google.com/2020/03/09kompas.com.html> (diakses, 16 April 2020).

Muhammad, Fikri, 2020. Nationalgeographic <http://nationalgeographic.grid.id/read/132094303/seniman-terkena-dampak-covid-19-ditjen-kebudayaan-lakukan-pendataan.>(diakses, 11 November 2020).

Rachmawati & Kurniati.2012. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada AnakUsia Taman Kanak-Kanak. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Salihin, Ansar. 2013. Jurnal Mahasiswa, Institut Seni Padang Panjang. Indonesia.

Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

_____. 2012. Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta.